

JAPANMANIA

Nº 17 • SEPTIEMBRE 1997

MADE IN JAPAN

鳥坂田博信堀雄



• PLAYSTATION SATURN

SAMURAI SPIRITS RPG

Los personajes de la popular saga de lucha de SNK protagonizan uno de los títulos de rol más esperados y espectaculares del año.

SALAMANDER DELUXE PACK+

• PLAYSTATION

KING OF FIGHTERS' 96

El crack de Neo Geo CD irrumpe con fuerza en la máquina de Sony a través de una soberbia conversión.

PUZZLE ARENA TOSHINDEN

FOREVER WITH YOU PUZZLE

ZERO DIVIDE 2

• SATURN

CAN CAN BUNNY

WAKU WAKU SEVEN

MANGAZONE

鳥坂田博信堀雄

• PLAYSTATION

GHOST IN THE SHELL

Kodansha une sus fuerzas a SCE para dar forma a la obra más conocida de Masamune Shirow.

SUPERMANGA

鳥坂田博信堀雄

• PAPELES AMARILLOS



• VIDEO GIRL LEN

• NEOGENESIS EVANGELION

• VIRTUA FIGHTER

7 SEXY
i NIPPON!
GIRLS

EXCLUSIVAS PARA
JAPANMANIA

• MANGAKA •

Decimocuarta entrega del juego de cartas coleccionables.

博



坂田博信堀雄鳥坂

鳥坂田博信堀雄

TOYA
HARADA

**“AL ABANDONAR LA
HABITACION, ESTABA
LLENITA DE PELO”**

La señorita Harada cometió un error de principiante en el mundo de la hostelería al permitir a The Punisher utilizar la bañera sin redcilla. El resultado de aquel jabonoso chapuzón repleto de fricciones fue una bañera rebosante de pelo y tres barrios japoneses con problemas en sus cañerías. Otra víctima del “Rey del Uello” fue la toalla que ahora parece un lomo de armiño.



Lo que parece la cinta del pelo es, en realidad, una liga de The Punisher tras una noche de baile «agarrao». Toya es tan calva como una mona.

がなの

4

YELLOW FLASHES



El sorprendente GUNDAM THE BATTLE MASTER domina por derecho propio las noticias de este mes, entre las que destaca la última entrega de la saga ROCKMAN X para Saturn (muñecajo incluido) y el grato recuerdo de nuestro amigo El Tijeritas, protagonista de CLOCK TOWER: THE FIRST FEAR para PSX.

6

MADE IN JAPAN

PLAYSTATION-SATURN SAMURAI SPIRITS RPG



Después de incontables retrasos, el esperado RPG basado en la saga de lucha de SNK está por fin entre nosotros. Os contamos cómo es uno de los juegos más esperados del año.

SATURN CAN CAN BUNNY

El juego que nunca compraría tu abuela... a menos que le guste «ir a buscar un cable».

PLAYSTATION-SATURN SALAMANDER DELUXE PACK+

Una colección de clásicos de Konami que incluye SALAMANDER, LIFEFORCE y SALAMANDER 2.

PLAYSTATION FOREVER WITH YOU PUZZLE

PLAYSTATION PUZZLE ARENA TOSHINDEN



PLAYSTATION KING OF FIGHTERS' 96

La esperada conversión de la recreativa de SNK es aún mejor de lo que los fanáticos esperaban.



SATURN WAKU WAKU SEVEN

PLAYSTATION ZERO DIVIDE 2

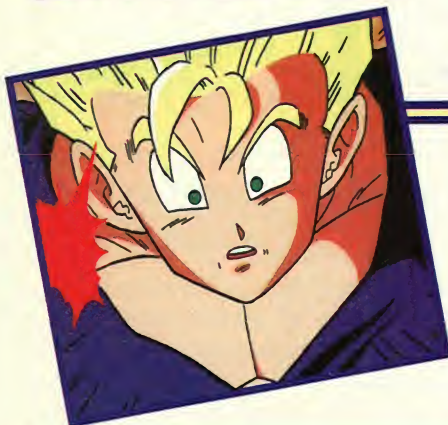
La segunda parte del juego de Zoom derrocha calidad y jugabilidad a raudales.

MANGA ZONE

GHOST IN THE SHELL, una de las obras más conocidas de Masamune Shirow, llega a PlayStation de la mano de Kodansha y Sony Computer Entertainment.

SUPER MANGA

Los mangas Video Girl Len, de Masakazu Katsura; Neogénesis Evangelion, de Yoshiyuki Sadamoto y Gainax; y los animes Dragon Ball Z: el regreso de Broly y Virtua Fighter II son las reseñas a las que dedica el Profesor Augustus Wanamaker su sección Papeles Amarillos.



JAPANMANIA

■ NOTA DE LA REDACCION ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. CHARA: Personaje. MANGA: Cómic japonés. MECHA: Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. OVA: Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: Marcos García Coordinador SUPERMANGA: Jesús Manuel Montané Diseño y maquetación: Tomás Javier Pérez Rosado Edición: J. L. del Carpio
Han colaborado en este número: Bruno Sol, Roberto Serrano, Lázaro Fernández, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker
y Alejandro Arriaga (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32

Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado

ALERTA ROJA

LAS OTRAS INVASIONES

NEKO

de Camaleón Ediciones

Por si no visitáis la librería especializada que tenéis «taaaan» cerca de casa. Por si no estáis metidos en el mundo de los fanzines. Por si sólo sabéis lo que ocurre en nuestro país... os informo de la existencia de revistas de pequeño tiraje, pero gran calidad, destinadas a los otakus más recalcitrantes. Entre ellas destaca NEKO, una de las primeras y sin lugar a dudas la realizada

con mayor profesionalidad. Y medios.

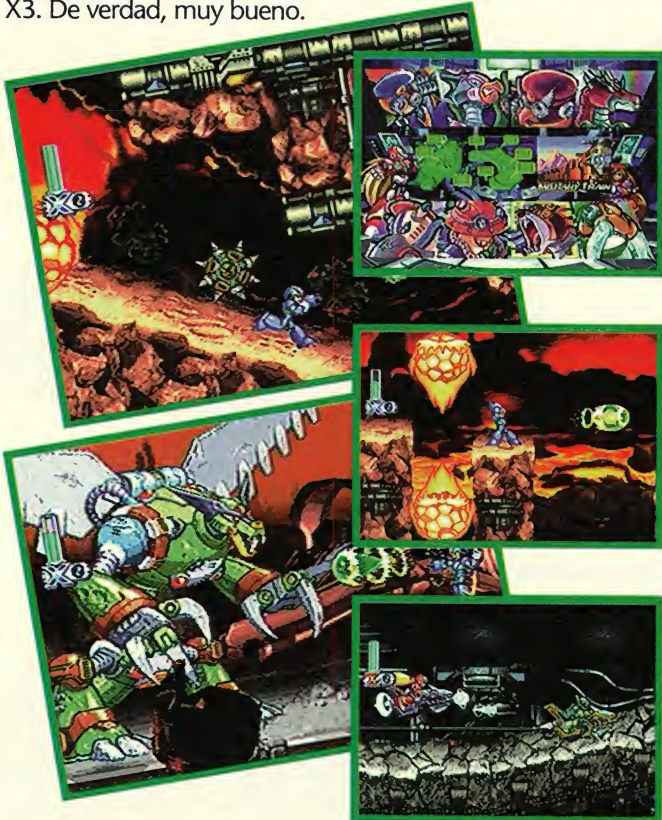
NEKO es una revista de **Camaleón Ediciones**, un enigmático sello en torno al cual se reúnen algunos de los mejores profesionales del cómic de **Barcelona**. Por eso pueden permitirse el lujo de contar con una mascota dibujada por **Ismael Ferrer**, articulistas de **Planeta** como **Ana María Meca** o **Annabelle Petit**, e información urgente del mercado japonés -cotilleos incluidos-. Por si fuera po-



co, tienen el acierto de meterse habitualmente con nuestro Augusto Coordinador (hay quien dice que la M de **Montané** ya es como la M de **Fritz Lang**). Cosa que, francamente, nos enternece. ¿Precio, páginas...? Variables, dependiendo de la cantidad de novedades y las ganas de sus jóvenes responsables. También se agradece.

■ **NEKO**. Camaleón Ediciones. C/ del Vent nº 41, Bajos, 08031 Barcelona.

◆◆◆ **UN PACK MUY ESPECIAL.** La conmemoración de los diez años de existencia de **Rockman/Megaman** parece no tener fin. El último episodio lo protagoniza la versión **Saturn** de **ROCKMAN X4**, que acaba de salir al mercado japonés en un *Special Limited Pack*, que incluye un muñeco de la colección *Mega Armor Series* de **Bandai**. En lo referente al juego, **ROCKMAN X4** es una auténtica pasada en gráficos y jugabilidad, a años luz del churresco **ROCKMAN X3**. De verdad, muy bueno.



◆◆◆ **CAÑA AL ROBOT.** Acostumbrados ya a las «perrescas» adaptaciones de la saga **Gundam**, el último lanzamiento de **Bandai** para **PlayStation** ha caído en la redacción como una bomba. Protagonizado por diez «robos» asombrosamente animados y de un tamaño considerable, **GUNDAM THE BATTLE MASTER** es un sorprendente arcade de lucha que supera en el aspecto técnico a la mayoría de los títulos de este género que invaden el mercado. Estad atentos al próximo número.



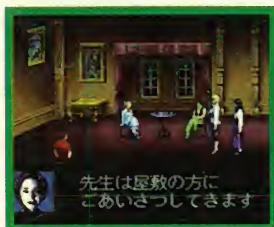
AQUELLOS CHIFLADOS EN SUS LOCOS CACHARROS

Si creías que estaba todo inventado en cuanto a juegos de carreras, deberías echar un vistazo al último lanzamiento de Xing Entertainment para PlayStation. RECIPROHE-

AT 5000 da un nuevo giro al género al presentarnos una trepidante y superadictiva competición entre diez aviones diferentes (todos ellos clásicos de la aviación, como el Zero japonés, el Messerschmitt, el Spitfire, el P-51 Mustang o el biplano Pitts) por cuatro circuitos cerrados. Incluye además un modo para 2 jugadores en *Split Screen* en el que ambos pueden utilizar todo tipo de artimañas para llegar a la meta primero.

EL TERROR ORIGINAL LLEGA A PSX.

La fiebre CLOCK TOWER continúa haciendo estragos en tierras niponas. La última muestra de ello es el lanzamiento por parte de Human de la adaptación para PSX del CLOCK TOWER original de SFC al módico precio de 3800¥. Salvo la incorporación de una *intro* generada por ordenador y algunos efectos de sonido nuevos, el juego es absolutamente idéntico al de *Super Famicom*, para alegría de los fans del «Tijeritas». Ojala el previsible éxito de CLOCK TOWER 2 en Europa anime a alguna compañía a traer la primera parte.



が なの

かなの



Tras un retraso de más un año respecto a su fecha inicial de lanzamiento, el 27 de Junio pasado salió a la venta en tierras niponas el RPG de SAMURAI SHODOWN en los tres formatos prometidos: **Neo Geo CD, Saturn y PlayStation.** Aunando elementos de Rol con otros extraídos de los arcades de lucha, **SHINSETSU SAMURAI SPIRITS BUSHIDOHRETSUDEN** reu-

DOWN). La segunda, un verdadero *Tour De Force* de dificultad manifiesta, nos presenta a un nuevo miembro de la familia **SNK**, Mizuki Rashoshin, un siniestro monje empeñado en resucitar a Ambrosia, el Dios de la Oscuridad. Con batallas tipo **FINAL FANTASY**, pero con la novedad de poder ejecutar las magias como si fueran llaves de un arcade de lucha, **BUSHIDOHRETSUDEN** comienza con



ne todo el elenco de la célebre saga de **SNK** para dar forma a un trepidante *RPG* dividido en dos historias totalmente independientes. La primera de ellas (con seis prólogos diferentes, dependiendo del personaje elegido) nos enfrenta a Shiro Tokisada Amakusa (el malvado por excelencia de la saga SHO-

BUSHIDOHRETSUDEN ESTA DIVIDIDO EN DOS HISTORIAS TOTALMENTE DIFERENTES, UNA DE ELLAS CON SEIS PROLOGOS DIFERENTES, DEPENDIENDO DE NUESTRO PERSONAJE.

la elección de personaje entre seis diferentes (Haohmaru, Genjuro, Nakoruru, Ukyou, Galford y Cham Cham). La aventura en solitario dura poco, ya que más adelante podremos unir nuestras fuerzas con otros dos luchadores, formando un trío invencible con el que surcaremos el mundo entero.

SAMURAI SPIRITS RPG



スキよ

MADE IN

JAPAN



がなの
ROM

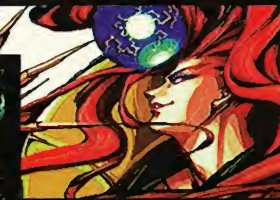
PSX-SATURN

SNK

Pese a algunos defectos, como la carga desde CD al entrar o salir de una casa o antes de cada pelea, **BUSHIDOHRETSU-DEN** es un grandísimo juego. Ya no sólo por sus preciosos gráficos, detallistas al

EN LA TABERNA PODREMOS ENCONTRAR COMPAÑEROS PARA NUESTRA AVENTURA ENTRE TODO EL ELENCO DE S. SHODOWN.

go hubiera visto la luz en su momento hace un año, seguro que habría cosechado un éxito mayor del que va deparar en un mercado obsesionado con FINAL FANTASY VII. Eso sí, no deja de ser una compra esen-



máximo, sino por la gran variedad de situaciones que presenta, como las dos historias diferentes y los seis prólogos o su extraordinaria banda sonora, extraída de los diversos temas de la saga de lucha. La pena es que si este jue-

BASARA SERA UN INESPERADO ALIADO EN UNO DE LOS COMBATES MAS DECISIVOS DEL JUEGO. TODA LA AYUDA ES POCA.

cial para los fans del RPG, y cómo no, para todos aquellos fanáticos de la saga SHODOWN. Y que se preparen los demás, ya que según dicen, **SNK** está ultimando ya **FATAL FURY RPG**.

NEMESIS

がなの

MADE IN JAPAN



Cada vez son más los títulos de temática adulta que aparecen en el catálogo japonés de Saturn. En la

mayoría de los casos se trata de conversiones provenientes del mundo del PC. El erotismo vende.



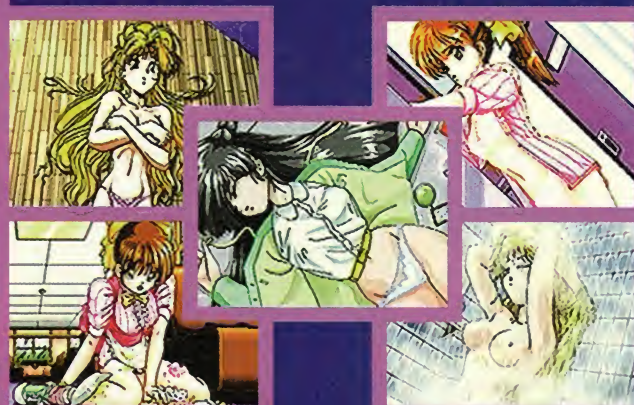
がなの ROM

SATURN

KID



En vista de la excelente acogida que tuvo nuestra pequeña revisión del genial IF, hemos decidido tirarnos a la piscina para ofreceros imágenes de otro título para Saturn de temática adulta, pero mucho más subido de tono. La etiqueta «mayores de 18 años» que adorna la carátula de **CAN CAN BUNNY** es todo un presagio de lo que nos espera en esta aventura gráfica de



Kindle Imagine Develop, basado en una popular saga de OVAS eróticos. Dividido en tres historias diferentes, **BUNNY** no se corta un pelo en el aspecto gráfico, elevando la temperatura del jugador a límites insospechados (sobre todo aquellos que tengan la suerte de poseer ligeros conocimientos de japonés). Sin duda, el juego que nunca te comprarían tus padres.

NEMESIS & DOC

CAN CAN BUNNY





鳥 坂 田 博 信 堀 雄

TEAHMO
KRAHTER

“LA SIMPATIA Y SU
IRREGULARIDAD
FACIAL ME PRIVA”

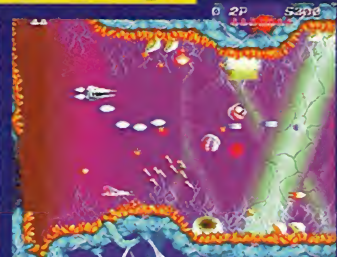
No, amigos. Tras años pensando que Mayerick se iba a retozar a La Mancha, resulta que donde iba era a La Mancha, región norteña de Japón donde daba buena cuenta de la nipona que tenéis en la imagen. Si os fijáis en su camiseta, podéis leer palabras como “sex” y las últimas letras de “Mayerick”, lo que prueba las golferías de nuestro St. Andrews andante.



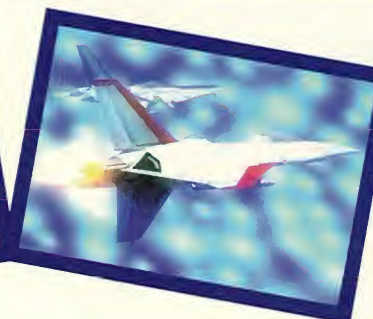
が なの



SALAMANDER 2 *1996*



Después de la recopilación de PARODIUS, TWIN BEE y GRADIUS, tan sólo hace mes y medio vio la luz en Japón el esperado **SALAMANDER DELUXE PACK PLUS**, donde se dan cita el mítico SALAMANDER de verano del 86, LIFEFORCE (la versión americana que incluía un entorno gráfico retocado y el sistema manual de power-up que aparecía un año después) y la espectacular segunda parte (SALAMANDER 2) que visitó los salones recreativos a principios del pasado año en Japón. La característica más distintiva de esta saga, y que le diferenciaba de GRA-



LIFEFORCE *1987*



DIUS, era la alternancia de fases horizontales con verticales y la aparición del segundo jugador simultáneo. Estos dos detalles y los variados *Final Bosses* le hicieron triunfar en *coin-op* y también en su posterior conversión a otros sistemas (no olvidar el genial LIFEFORCE de NES). Las diferencias entre la versión *Saturn* y *PSX* de la recopilación de Konami se reducen a mayor calidad en las *intros* y *extros* en *PSX* y algunas opciones exclusivas para cada versión. Los dos primeros clásicos de mediados de los 80 permanecen inalterados de su formato original (incluso se emula el *slowdown*) y

SALAMANDER DELUXE PACK +

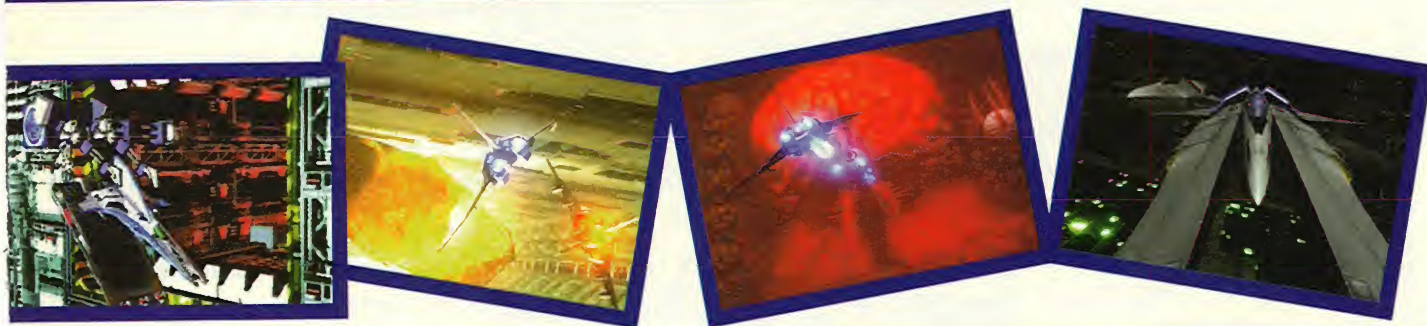




が なの
R O M

■ PSX-SATURN

■ KONAMI



SALAMANDER *1986*



en ellos encontraremos un completo menú de opciones disponible. SALAMANDER 2 es un verdadero shoot'em-up de 32 bits muy en la línea del inimitable PULSTAR de Aicom, con intros y gráficos renderizados, un espléndido colorido, multiples planos de scroll y bonitos Final Bosses, aunque ligeramente corto y fácil de completar. Pero para eso esta el modo especial Loop2, que una vez finalizado el juego nos obligará a completarlo de nuevo con un solo continue y presentará nuevos enemigos, patrones de ataque y exclusivos remixes musicales de la saga. Otro detalle es la incorporación dos bonitas intros para presentar el preciado pack, incluidas las carátulas originales y fechas de aparición de los SALAMANDER, y un completo test de BGM's en cada juego. Es de suponer que esta sabrosa recopilación no aparecerá en Europa. Una auténtica pena y el triste castigo por vivir a este lado del globo terráqueo.

THE ELF

がなの

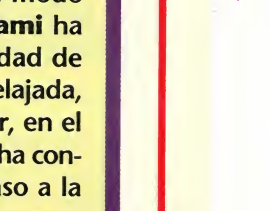
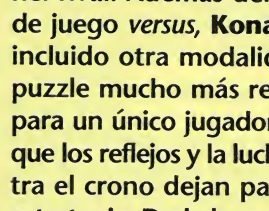
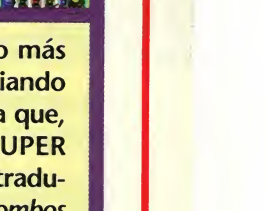
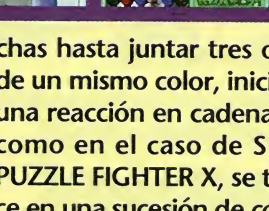
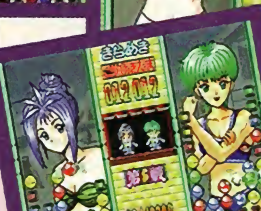
MADE IN JAPAN



Además del modo competitivo, se incluye un modo puzzle para un jugador, en la línea del GEM'X de Amiga.



El elenco femenino de la saga TOKIMEKI MEMORIAL: FOREVER WITH YOU se apunta a la moda de los puzzles para ofrecernos uno de los títulos más revolucionario de este género que hemos visto en los últimos meses. Aunque toma la apariencia de un nuevo clon de PUYO PUYO, la principal novedad de **FOREVER WITH YOU PUZZLE** reside en su endiablada y original mecánica. Las fichas no caen desde arriba de la pantalla, sino que aparecen por hileras en la parte de abajo. Con la ayuda de un cursor debemos intercambiar las fi-



Fefa revolucionó el bingo parroquial al cantar los números en sujetador. Las taquicardias se cuentan a pares.



chas hasta juntar tres o más de un mismo color, iniciando una reacción en cadena que, como en el caso de **SUPER PUZZLE FIGHTER X**, se traduce en una sucesión de *combos* y lluvia de fichas sobre el panel rival. Además del modo de juego *versus*, Konami ha incluido otra modalidad de puzzle mucho más relajada, para un único jugador, en el que los reflejos y la lucha contra el crono dejan paso a la estrategia. Dada la gran acogida que tienen este tipo de juegos, no sería una locura pensar en un lanzamiento de **FWY PUZZLE** a escala mundial. El tiempo lo dirá.

NEMESIS



がなの ROM

PLAYSTATION

KONAMI

FOREVER WITH YOU PUZZLE



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

AKEMI
AYAKI

“ES UN REGALO DE
MI ABUELA Y NO LO
LAVO POR RESPETO”

Pese a las insistentes peti-
ciones del Museo Nipón de
Restos Antropológicos, Ake-
mi se niega a prestar su si-
llón. Según los expertos, de-
bajo de sus cojines es muy
posible que se encuentren
valiosos restos de civiliza-
ciones antiguas. Según la
policia, es también muy po-
sible que allí se encuentre
Kacho Shiesta, un antiguo
novio suyo desaparecido
una tarde hace trece años.



Aunque todos estén
obcecados con el si-
llón, lo cierto es que la
moqueta, sin ser rega-
lo de su abuela, debe
tener tantos o más
restos de gran interés.

が なの

かなの

MADE IN JAPAN



かなの
ROM

PLAYSTATION

TAKARA

ra cuestión de tiempo que alguna otra compañía siguiera los pasos de **Capcom** y su **SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO**. En este caso ha sido **Takara** y su no menos popular saga **TOSHINDEN**, cuyo elenco de luchadores vuelve a adoptar el look *SuperDeformed* tras el fallido **NITOSHINDEN**. Eiji, Ellis, Sofia, Duke y Kajin de **TOSHINDEN**, Chaos, Tracy y Vermillion de **TOSHINDEN 2**, Shizuku de **TOSHINDEN 3** y **RIPPER** del **TOSHINDEN URA** dejan por un momento las luchas 3D para protagonizar un divertido puzzle.

Otro de tantos clones del clásico **PUYO PUYO**, cuya principal novedad reside en ser el primero que permite, como en **KING OF FIGHTERS**, formar equipo con otros luchadores. Intercalando pequeñas secuencias cómicas, como en **S.P. FIGHTER II TURBO**, **PUZZLE ARENA TOSHINDEN** basa todo el peso del juego en las numerosas magias que puede ejecutar el jugador para «hacer la puñeta» al contrario. No es una idea muy original, pero creedme, funciona. Y es terriblemente adictivo.

NEMESIS

PUZZLE ARENA TOSHINDEN



博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

VOYASHEN
TALMEAKY

“OCURRA LO QUE
OCURRA, YO SIEMPRE
ME SIENTO BIEN”

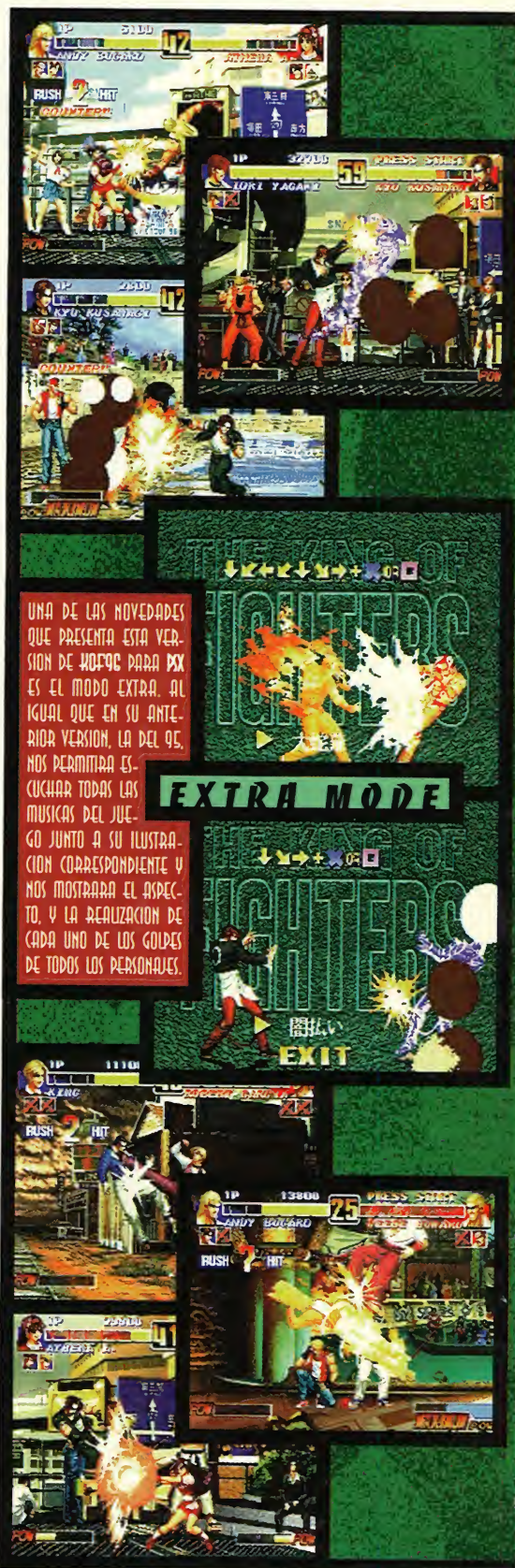
Los rumores de una posible fuga de nuestro escanista Alex Arriaga han desatado todo tipo de reacciones. Por un lado, la policía ha aumentado la vigilancia en los autobuses ante un más que previsible aumento de robos de cartera. Por otro, la moza de la foto se ha en-ganchado al futuro asiento libre y se niega a soltarlo (y eso que hemos probado incluso a besarla). Pues nada.

Según los expertos, la temperatura del asiento dentro de 3 años será igual a la de la cara interior de los muslos de Arriaga tras 1/4 de hora de footing.

が な の



A l fin llega hasta nosotros una de las conversiones más esperadas por los usuarios de **PlayStation** aficionados a los juegos de lucha, **KOF'96**. Al contrario de lo que ocurrió con el anterior **KING OF FIGHTERS** de **PSX**, el 95, en esta nueva entrega todas las características de la recreativa han sido incluidas en esta versión, cuidando especialmente, como era de esperar, la jugabilidad, punto no muy trabajado en el anterior KOF para los 32 bits de **Sony**. Como siempre, el apartado gráfico ha sido ligeramente modificado, ya que, debido a la gran falta de memoria **RAM** de **PSX** con respecto a **Neo Geo CD**, se ha tenido que cortar algunos *frames* de los personajes para lograr una fluida animación, algo que pasa casi desapercibido si no has jugado hasta la saciedad a la versión de **Neo Geo**, **NGCD** o recreativa. Con respecto al manejo, **KOF'96** era famoso entre la



KING OF FIGHTERS' 96

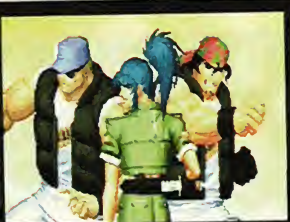




が なの
R O M

PLAYSTATION

SNK



gente que lo jugaba en los salones recreativos por su dudoso control y su dificultad para ejecutar golpes especiales. En esta versión para **PSX**, esta carencia de control ha sido mermada, haciéndolo casi más manejable incluso que el de **Saturn**, cuya versión había sido mejorada en este aspecto. La inteligencia y dificultad de la **CPU** ha sido exageradamente aumentada con respecto al anterior **KOF** para **PlayStation**, cuyos luchadores eran inútiles. De hecho, esta versión es posiblemente la más difícil de todas las existentes. Como único fallo, señalar que es un 10% más lenta que la de **Neo GeoCD**.

DOC



AL IGUAL QUE EN REAL BOUT FATAL FURY, TODOS LOS PERSONAJES POSEEN NADA MÁS Y NADA MENOS QUE DOS ESPECIALES: EL NORMAL Y EL POTENCIADO. EL NORMAL SE REALIZA IGUAL QUE EN HOGUE, CON LA BARRA DE PODER EN MÁXIMUM O CON MENOS DEL 25% DE ENERGÍA, SI AMBAS COSAS OCURREN A LA VEZ, PODREMOS EJECUTAR EL POTENCIADO.

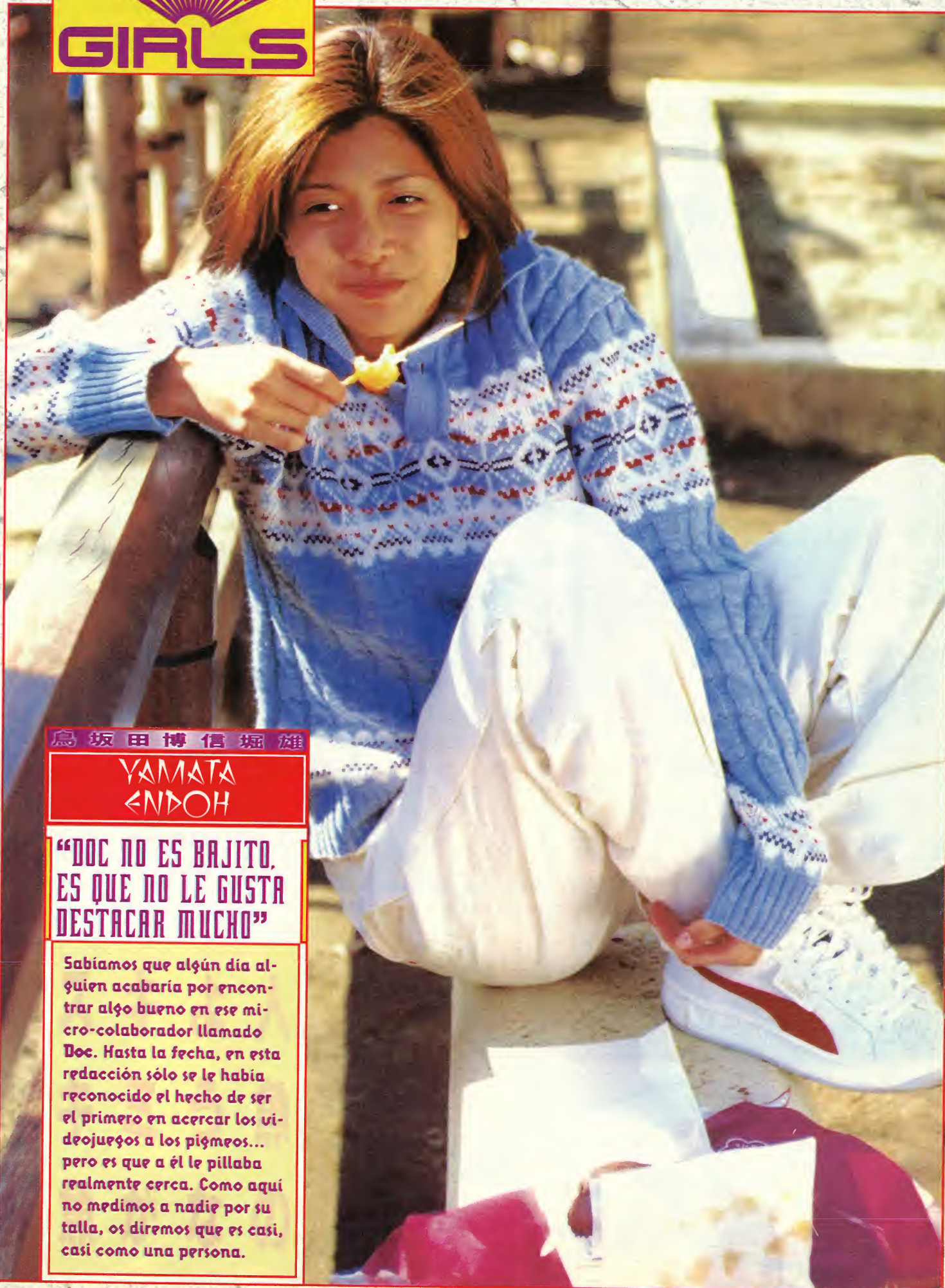
ESPECIALES



博



坂田博信堀雄鳥坂田

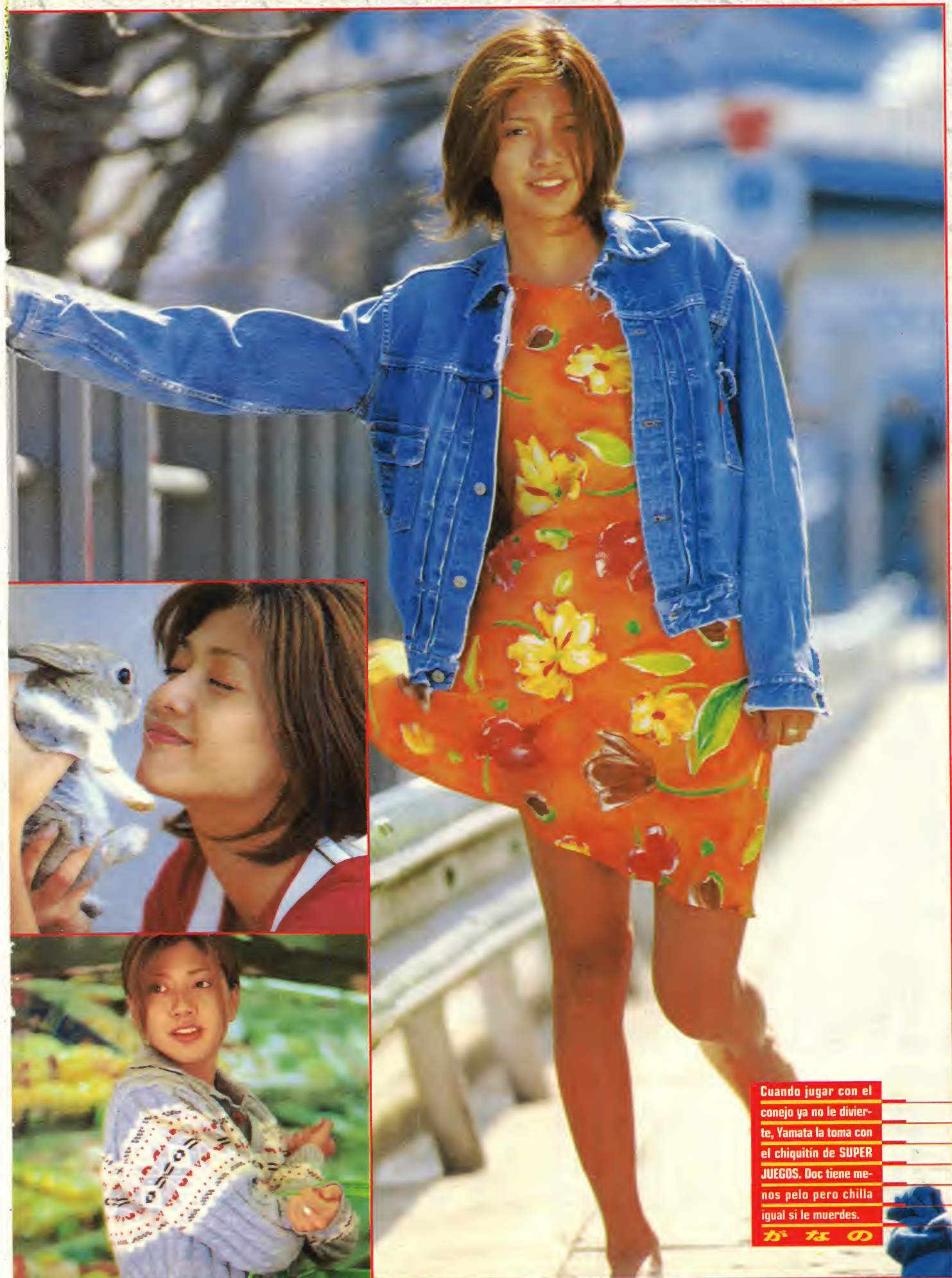


鳥坂田博信堀雄

YAMATA
ENDO

**“DOC NO ES BAJITO,
ES QUE NO LE GUSTA
DESTACAR MUCHO”**

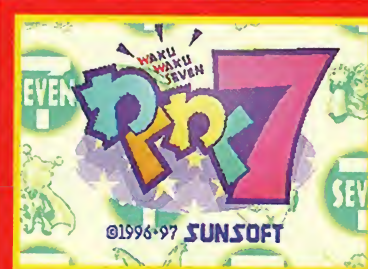
Sabíamos que algún día alguien acabaría por encontrar algo bueno en ese micro-colaborador llamado Doc. Hasta la fecha, en esta redacción sólo se le había reconocido el hecho de ser el primero en acercar los videojuegos a los pigmeos... pero es que a él le pillaba realmente cerca. Como aquí no medimos a nadie por su talla, os diremos que es casi, casi como una persona.



Cuando jugar con el
conejo ya no le divier-
te, Yamata la toma con
el chiquitín de SUPER
JUEGOS. Doc tiene me-
nos pelo pero chilla
igual si le muerdes.

がなの

がなの



がなの
ROM

■ SATURN

■ SUNSOFT

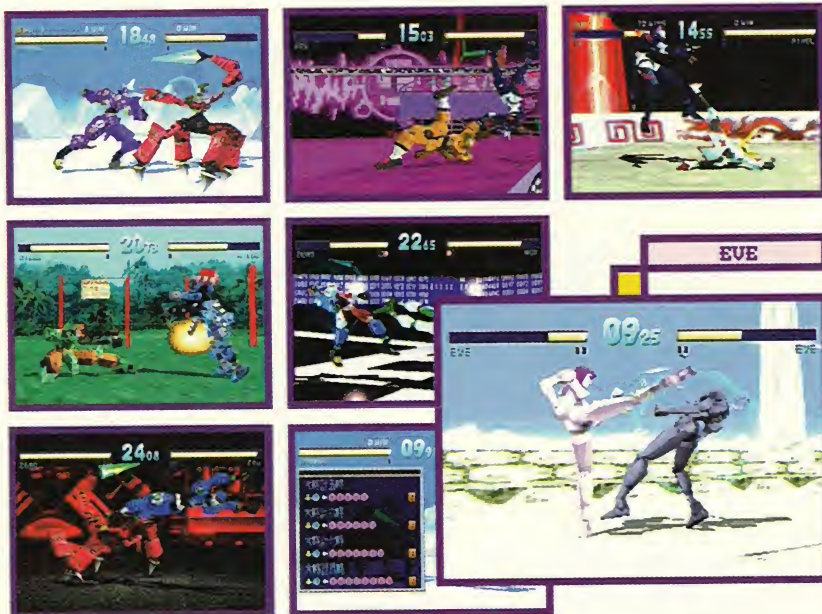
A l fin **Sunsoft** se decide a convertir a un soporte doméstico, aparte de **Neo Geo** cartucho, su segundo juego de lucha para el soporte de **SNK**. Los usuarios de **Saturn** pueden sentirse orgullosos, ya que **WAKU WAKU 7** no ha llegado a salir ni en **Neo Geo CD**. Similar en algunos aspectos a **GALAXY FIGHT**, **WW7** es uno de los juegos de lucha más colo-

ristas y mejor animados que existen. Todos los personajes del juego son físicamente muy diferentes, sobre todo el jefe final, **Fernandeth**, el cual en determinados momentos ni cabe en la pantalla. *Combos*, especiales y los impresionantes *supers*, se dan cita en un juego cuyo fallo más notable es alguna que otra ralentización debido al tamaño de algún personaje. **DOC**



WAKU WAKU SEVEN



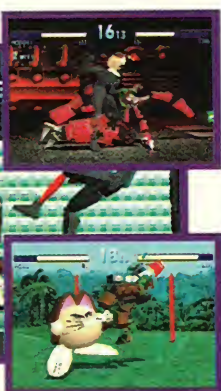


が なの
R O M

PLAYSTATION

ZOOM

NEKO Y MODOKI



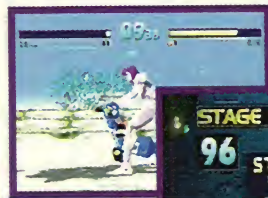
Los integrantes de Zoom vuelven a deleitarnos con la segunda parte de ZERO DIVIDE. Aunque su nombre no está en el Olimpo de los juegos de lucha, la calidad que atesora ZERO DIVIDE 2 no ha pasado desapercibida entre los miembros de esta redacción.



Escenarios que poco tienen que envidiar a lo visto en TEKKEN 2, animaciones impresionantes para todos los personajes y, por supuesto, el aliciente de luchadores y escenarios ocultos han sido

tratados con maestría por los programadores de Zoom. Tal y como ocurría en la primera entrega, se ha incluido a la mascota de la compañía, el gato Neko, como uno de los luchadores secretos del juego. En lo que se refiere a las melodías, han mejorado bastante respecto a ZERO DIVIDE, destacando la del escenario de Eve que es una auténtica pasada. Esperamos que alguien lo distribuya en nuestro país para que todos disfrutemos con un título que merece ocupar un lugar en nuestra colección.

R. DREAMER



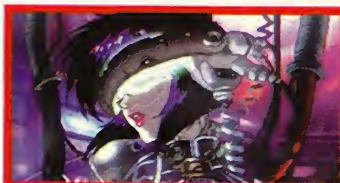
ESCENARIOS



EN LA MODALIDAD PARA DOS JUGADORES EXISTE LA POSIBILIDAD DE ESCOGER ESCENARIO, PERO ALGUNOS NO ESTARAN ACTIVADOS HASTA QUE HAYAS ENCONTRADO LA FORMA DE ESCOGER A TODOS LOS PERSONAJES.

ZERO DIVIDE 2





La unión de Kodansha, (editora del cómic original de Masamune Shirow) y Sony Computer Entertainment ha dado como resultado una de las adaptaciones de manga a videojuego más ambiciosas de cuantas se han visto en el saturado mercado nipón. Con una calidad gráfica y sonora a la altura de las mejores producciones de Sony, **KOOKAKU KIDOOTAI: THE GHOST IN THE SHELL** llega a PlayStation avalada no sólo por el éxito de la obra impresa de Shirow, sino también por la enorme popularidad de la película de animación en todo el mundo, la cual llegó a alcanzar en EE.UU. el número uno en el *Billboard Video Chart*. Aquí fue editada por Manga Vídeo y emitida por Canal + las pasadas Navidades. Precedido de una *intro* de las que dejan sin aliento (ríete tú de la película), **GHOST IN THE SHELL** nos pone a los mandos de *Fuchikoma*, el sofisticado robot que sirve de vehículo y escolta a *Motoko Kusanagi* y el

resto de miembros de la patrulla *Ghost*. Dotado de dos potentes ametralladoras y un número ilimitado de misiles, *Fuchikoma* es capaz de desafiar las leyes de la gravedad gracias a sus potentes patas que le permiten alcanzar

Para el Fuchikoma no hay obstáculo ni superficie inalcanzable. Es un tigre.

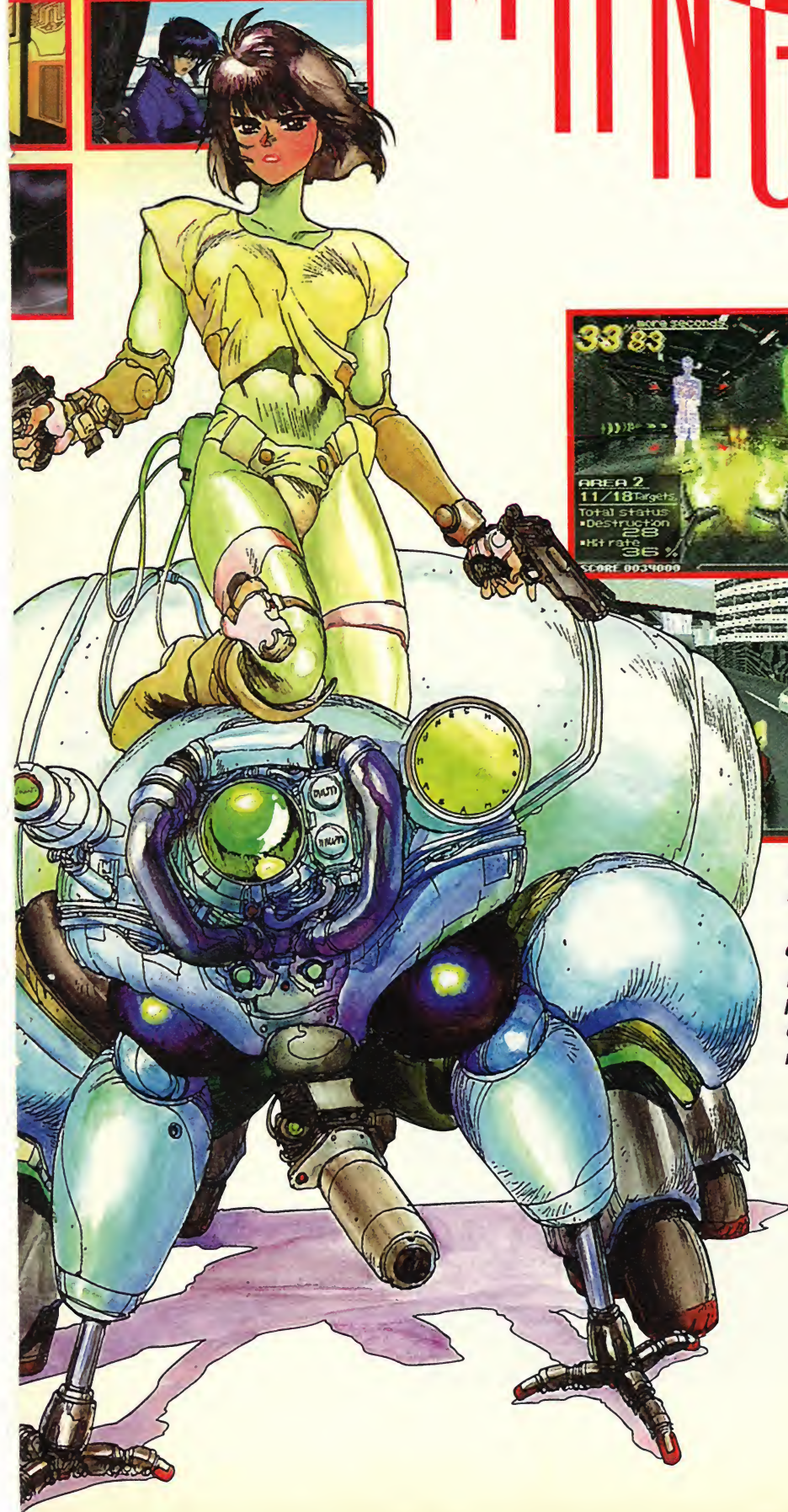
los edificios más altos, pudiendo incluso caminar por los techos como si nada. La mecánica del juego se podría definir como un *DOOM*, pero con misiones. Doce, para

GHOST IN THE SHELL

Título imprescindible para los amantes del manga, y uno de los mayores éxitos del pasado año en el mercado del vídeo, KOOKAKU HIDOOTAI: THE GHOST IN THE SHELL, la obra cumbre de Masamune Shirow, llega a PlayStation de la mano de Kodansha y SCE. El cómic ya era bueno, pero el juego es increíble.

MANGA ZONE

• por NEMESIS •



La sexta misión nos deparará una espectacular persecución por carretera con tanques, motos y helicópteros.

ser exactos. Algunas, como *Chase I* y *Chase II* son persecuciones a toda velocidad que tienen como única meta sobrevivir y acabar con el jefe de turno. Pero otras, la mayoría, transcurren en escenarios urbanos, en los que *Fuchikoma* deberá localizar y eliminar determinados objetivos. Este es el caso de la quinta fase *An Invisible Shadow*, una espectacular ciudad en la que podremos movernos con entera libertad. SCE ha querido que está no sea otra de tantas adaptaciones de manga, por lo que **GHOST IN THE SHELL** está dotado no sólo de unos gráficos grandiosos, sino de detalles tan meritorios como la posibilidad de jugar en televisiones de formato 16:9 o una tercera modalidad de sonido, el *3D Effect Stereo*, que hace esencial el conectar la **PlayStation** a un equipo de música. La calidad del producto es tal, que casi estamos seguros en afirmar que muy pronto volveremos a oír hablar de **GHOST IN THE SHELL**. Tal vez para su lanzamiento en Europa.

EL CONTESTADOR

PIIP Mensaje de Antonio Luengo (Madrid). ANI MAYHEM, el juego de cartas coleccionables del que ya os hablé hace unos meses, no va a ser editado en España. ¡Lástima! A ver si la nueva ampliación con los personajes de DRAGON BALL convence a algún editor con ganas de sacarse unas pelillas. Y por cierto. ¿De dónde ha salido eso de que Son Gokuh está a punto de abandonar el mercado anglosajón? Según mis informaciones, sus colecciones empiezan a venderse de lo lindo en los Estados Unidos... hasta el extremo de despertar un discreto interés en Hollywood.



SUPERMANGA.
C/O'Donnell. 12.
28009 Madrid

beneplácito de la Heast Corporation, que es quien ostenta los derechos del cómic de Alex Raymond. Acaba de ser cancelada, por desgracia. Y con ella la línea de juguetes, que eran una pura delicia. Más información sobre su pase norteamericano en cuanto la reciba... Mientras, quédate con este dato escalofriante: Steven E. De Souza, el de STREET FIGHTER, trabaja en una nueva versión del héroe de nuestros sueños. ¡Horror!

PIIP Mensaje de Sara Fernández (Sevilla). Pocas páginas, precio muy alto, mala impresión, peor traducción, rotulación ilegible... Pues sí, tienes toda la razón, algunos editores nacionales se están pasando. Pero hay que admitir una cosa: negociar con los japoneses resulta casi imposible —te lo digo por experiencia reciente—. Si ellos dicen que hay que imprimir de una manera, o publicar los mangas al revés... pues a fastidiarse tocan. ¿Mi recomendación del mes? Euh... ninguna, ninguna. Las cosas que leo últimamente me

PIIP Mensaje de Oriol Guzmán (Barcelona). FLASH GORDON, el nuevo FLASH GORDON, que ha emitido Canal + por las mañanas, nada tiene que ver con lo que entendemos por anime —aunque guarda una cierta similitud estilística; ese Flash salido de EVANGELION, ese Zarkov postmoderno...—. Se trata de una producción francesa que contó con el



HOYOYO

10 PREGUNTAS MARGANTES QUE PONER TU MENTE AL LIMITE



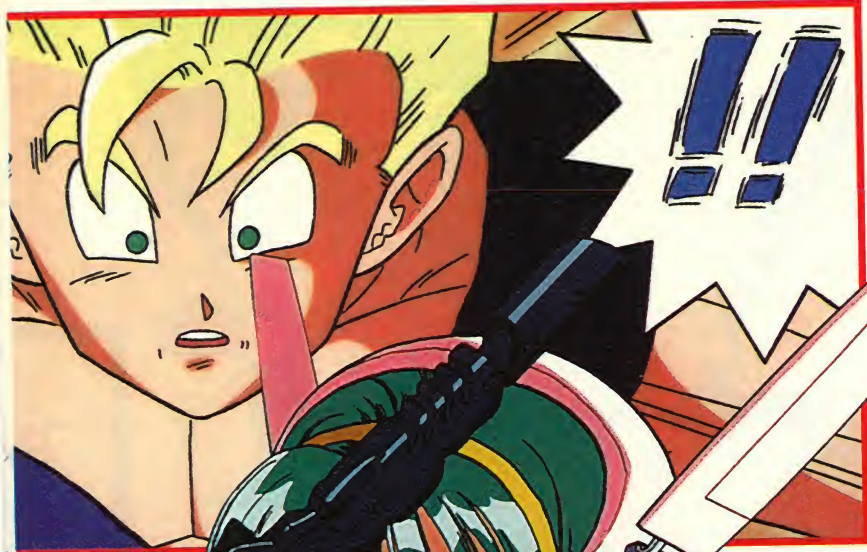
- ¿Existe una versión en castellano del manga CAPITAN HARLOCK?
- ¿Quién es el autor de SANCTUARY?
- ¿Cómo se llama el prólogo en forma de OVA de GUN SMITH CATS?
- ¿Cuál fue la primera obra publicada en España de Takuhito Kusanagi?
- ¿Quiénes son los autores de NEO-TOKIO?
- ¿Cómo se llama el planeta en que transcurre la acción de ICZER ONE?
- ¿En qué año nació Kira Asamiya?
- ¿Cómo se llama el artista suicida de MANGA-KA, nuestro juego de cartas?
- ¿Quién es el autor del manga LA ESPADA DEL INMORTAL?
- ¿Cómo se llaman los dos personajes enfrentados en MACROSS PLUS?

■ RESPUESTAS ■ 1. No. 2. Ikegami. 3. Chapter Zero. 4. LOS MONSTRUOS DE SHINGEN. 5. Masao Yoshida y Jun Miyazaki. 6. Iyano. 7. 1963. 8. Gekino Yoshida. 9. Hiroshi Kusanagi. 10. Gould Bouman e Isamu Dyson.

■ De 1 a 5 aciertos. Eres un capullín, pero puedes mejorar si sigues leyendo JAPAMANIA. ■ De 5 a 7 aciertos. No está mal. Se nota que te empollas el JAPAMANIA. ■ De 8 a 9 aciertos. ¡Chaval, casi rivalizas con Mr. Montané! ■ 10 aciertos. ¡ERES Mr. Montané!

aburren, fíjate tú. Aunque la línea Vértigo de Norma —que nada tiene que ver con el manga— es de lo mejor que se ha visto...

PIIP Mensaje de Susana Oliver (Bilbao). Las novelitas juveniles basadas en mangas de éxito, que se publican en Japón regularmente, tienen muy cruda su adaptación al mercado nacional. Son muy cortas, casi no tienen dibujos como sabes porque te has comprado alguna (lo que hace el coleccionismo) y muchas veces las escriben los propios autores. Me limitaré a decir que la prosa no es lo suyo. En cualquier caso, aquí tienes la portada de una novelita de Miyazaki, el Hombre-Más-Admirado. Que te aproveche.



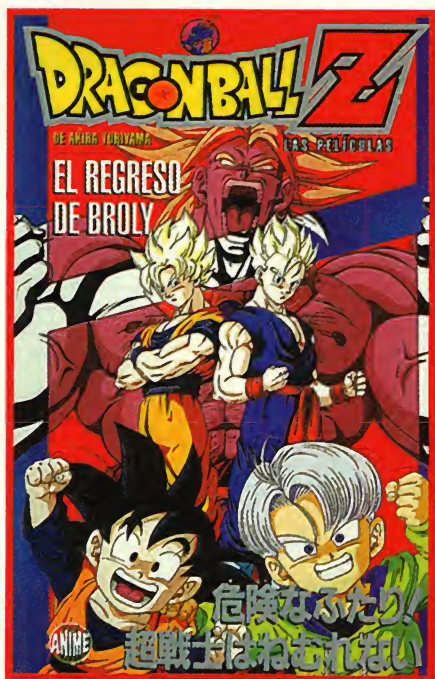
PIIP Mensaje de Isabel Flores (Madrid). Osea que fuiste tú quien fue a ver la nueva película de los POWER RANGERS. Te felicito. Te admiro. Me alucinas. Ir, verla y tener tragaderas para soportarla hasta el final ya es una proeza... pero enviarme una carta diciendo que te gustó, raya la debilidad mental. Retráctate y te devolveré la palabra. De lo contrario, olvidate de mí...

PIIP Mensaje de Jordi Vila (Barcelona). Mira, santo de mi devoción, por más que simpatice con tu alegre desperdicio de tinta, no puedo tranquilizarte como te gustaría. El SALON DEL MANGA de este año, que según parece se celebrará la última semana de Octubre, se traslada de la Estación de Francia a la Farga de l'Hospitalet. ¿Mi opinión sobre el tema? Bueno, es indudable que el cambio —de un lugar céntrico de Barcelona a la periferia más lejana e inaccesible— reducirá el número de asistentes. Ha



ocurrido antes con otras ferias, que una vez en la Farga vieron disminuir el público hasta... extinguirse. Espero que en el caso del SALON DEL MANGA las cosas vayan mejor, aunque intuyo que no, que la cosa se nos acaba. ¡Ah! Tu 10 para VIDEO GIRL Ai queda anotado.

AL APARATO: J. M. MONTANE



Me permitiréis hoy, queridos y cada vez más fieles lectores, que empiece hablando de auténtico terror. Terror desgarrador. Pero no el que podéis encontrar agazapado entre las viñetas de vuestro manga favorito, firmado por Shirow o Katsura, sino el causado por el negro vacío de las armas atómicas. Como la que cayó sobre Hiroshima el 6 de Agosto de 1945, a las 9 de la mañana.

Supongo que habréis leído alguna vez sobre la tragedia humana que allí se vivió y que todavía se vive: pavorosas mutaciones, mutilaciones, segundas y hasta terceras generaciones afectadas por la radiación que trajo la bomba. Pues bien, el Patronato de la FUNDACIO PELS DRETS COLLECTIUS DELS POBLES ha organizado una exposición en Barcelona que no os podéis perder, HIROSHIMA: MENSAJE DE PAZ ENTRE LOS PUEBOS. En ella descubriréis imágenes que muestran la desnuda crudeza de lo que ocurrió y datos, datos que corroboran las palabras del alcalde de Hiroshima, cuyo comentario sobre la exposición encontraréis en estas mismas páginas acompañando las mías, mucho más modestas.

Sentid el desgarrar del terror, y no el que podéis imaginar tras las viñetas de los mangas, sino el que recuerda en Barcelona la tragedia atómica de Hiroshima.



HIROSHIMA: MENSAJE DE PAZ ENTRE LOS PUEBLOS es un montaje respetuoso con el pueblo japonés –del que sin duda está enamorado el comité organizador– y clama a gritos su reivindicación por parte del *fandom otaku* de nuestro país. Apoyadla. Veniros a verla a Barcelona, si podéis, o esperad a que se instale en el alguna ciudad más cercana a vuestro lugar de residencia. Pero no le déis la espalda. Sería como si se la diérais al país en que han nacido la mayor parte de vuestros ídolos. O a ellos mismos.

En una nota mucho más optimista –porque el deseo de paz es sólo eso, un

Dibujos de

Para verla, acercad os a la superior del ejemplo. El Ayuntamiento de Barcelona, a través de la asociación de la zona, os ayudará a encontrar el lugar que os convenga. Medios de transporte en los que se puede comunicar. Los mapas de la zona de la zona de la zona.





deseo, por el momento—, retomamos el pulso de la actualidad manga en nuestro país. ¿Recordáis mis palabras del mes pasado, cuando me lamentaba de la ausencia de novedades? Las cosas siguen más o menos igual, aunque **Norma Editorial** acaba de poner en circulación dos títulos destacables por muy distintos motivos.

El que esperáis desde hace tiempo, VIDEO GIRL LEN (395 pesetas, serie limitada), viene a confirmar que cuando un manga tiene un mínimo de interés, se mantiene en el mercado contra viento y marea. Decidme, sino, cómo se explica que AI, la colección original, muriera hace sólo 30 días y nos topemos ya con su secuela, todavía fresca en el Japón. Los números cantan... Poco más hay que añadir en este sentido. VIDEO GIRL LEN es un calco de su predecesora, con la diferencia de que a **Katsura** le bastan las dos primeras páginas para introducir a su nueva heroína y plantear el conflicto que da pie a la serie.

Pero hablaba de dos lanzamientos. El otro es NEOGENESIS EVANGELION (595 pesetas, serie limitada), manga del anime que os presentábamos el mes pasado, de rápida lectura y aún más rá-

pido disfrute. Crea adicción, vaya que sí. Puedo imaginaros haciendo cola en vuestra librería favorita para conseguir el último número, mes tras mes...

En lo tocante al anime, **Manga Films** acaba de poner a la venta la penúltima película de DRAGON BALL Z: EL REGRESO DE BROLY (1.995 pesetas, 47 minutos), con el regreso de un villano histórico, mucha acción, el espíritu de **Son Gokuh** haciendo de las suyas... y el terrible anuncio de que la serie terminará, en Octubre, con el lanzamiento de EL COMBATE DEFINITIVO. Pero siempre nos queda la saga VIRTUA FIGHTER, cuya segunda cinta está ya disponible (1.995 pesetas, 60 minutos), para seguir la senda del guerrero, gritando... ¡GOD SAVE HIRO-HITO!

Continúa la sequía editorial anunciada ya el mes pasado. Sólo **Norma** parece estar al margen con los lanzamientos de **Video Girl Len** y **Neogénesis Evangelion**.

博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博

坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

SHATAY
ARATAKE

“PARA MI ESTO ES
IGUAL QUE BESAR
A ASIKITANGA”

Aunque esté mal decirlo, la verdad es que aquí todos lo pensábamos desde hace tiempo. Y así, si la chica dice que besar un capullo es lo mismo que besar a nuestro antiguo compañero (y ex-delincuente confeso) Asikitanga, tendremos que darle la razón. No es ningún secreto que el pobre no tenía muchas luces, pero si un cutis tan suave como el culo de un recién nacido.

Según una nota facilitada por la familia y la INTERPOL, Asikitanga «El Niño del Cutis Nacarado» piensa trabajar en el mismo sitio dos semanas seguidas.

が なの

Checklist

ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA KOBABA ■ Nº 7
PATADA HYOHYO ■ Nº 8
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11
PUÑETAZO
DABU-DABU ■ Nº 12
PUÑETAZO MONAKA ■ Nº 13
GOLPE DORKO ■ Nº 14
GOLPE BARAMOKU ■ Nº 15
PATADA LUBOMAKU ■ Nº 16

ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7
DOMEKURA ■ Nº 8
SEDUCCION ■ Nº 9
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9

ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4
METRALLETA
DOBUIYO ■ Nº 8
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9
TAKABAM ■ Nº 10
METRALLETA KEGO ■ Nº 11
METRALLETA
SEPAKU ■ Nº 15

CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7
ONENI ■ Nº 10
HYEROKU ■ Nº 11
BUREBIYA ■ Nº 11
FEUDOKAKU ■ Nº 12
BUEO ■ Nº 13
UMONEBE ■ Nº 13
DUMOKUKU ■ Nº 13
OKUKOMU ■ Nº 13
BOTASOKU ■ Nº 14
POPURABO ■ Nº 14
MIFURE ■ Nº 14
YUKUNO ■ Nº 14
KEMUKO ■ Nº 15
KUNOKUMA ■ Nº 16
TAMO ■ Nº 16
BUYOKAMERU ■ Nº 16

CIUDADES

RAEROKA ■ Nº 4

HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6
LABURA ■ Nº 6
KOUUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7
SOMAKU ■ Nº 8
TAMU ■ Nº 8
LAMANOCA ■ Nº 8
DAULAMU ■ Nº 9
MUTSAKI ■ Nº 10
DARABA ■ Nº 14
MORUKU ■ Nº 14

CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7
DOKERABE ■ Nº 8
GAROKU ■ Nº 8
YUMIHIRO ■ Nº 9
DEBUYOKI ■ Nº 9
DAHAMI ■ Nº 10
BARU-BARU ■ Nº 11
GUNIBUO ■ Nº 11
MIBEKOYU ■ Nº 12
HYOMOSHI ■ Nº 14
DAKORE ■ Nº 14
SAYUGA ■ Nº 15
BIREI ■ Nº 15
BUNAMAKU ■ Nº 16
MALAYAKU ■ Nº 16

ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6
GUMAKA ■ Nº 8
SIMAKU ■ Nº 9
MESAMU ■ Nº 10
TOKOMBO ■ Nº 11
SIMAKU ■ Nº 12
DARU-DARUMERU ■ Nº 12

MEKURA ■ Nº 13
MENAME ■ Nº 14
MEUNOBA ■ Nº 14
EISIM ■ Nº 16
SM-001 ■ Nº 16

GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7
BAKUTA ■ Nº 8
MENORAKA ■ Nº 9
BISO ■ Nº 9
TOME BEBIMA ■ Nº 12
NUKORU ■ Nº 13
MENORAKA ■ Nº 15

LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE KOBOKURA ■ Nº 5
BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR
DE POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO
DE NIMIBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6
MONTE KEIUMU ■ Nº 8
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
TEATRO TUBBO ■ Nº 9
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10
DAYUVILLE ■ Nº 10
MONTE DUKO ■ Nº 10
COLISEO SABUTO ■ Nº 11
AEROPUERTO
DE MANPUBU ■ Nº 11
ANKONABUVILLE ■ Nº 11
MONTE UYOPU ■ Nº 11
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12
TORAKOVILLE ■ Nº 12
POPARUVILLE ■ Nº 12
MONTE TINOPU ■ Nº 13

BOSQUE YUYUYA ■ Nº 13
MONTE DUBARAE ■ Nº 13
BOSQUE MABEKA ■ Nº 14
MONTE DALUMUBA ■ Nº 14
HYOBURAVILLE ■ Nº 15
KAGEMIVILLE ■ Nº 15
CARCEL GANEBOTU ■ Nº 15
MUNATUBEVILLE ■ Nº 15
BOSQUE NEMABEKO ■ Nº 15
BOSQUE BUDAH ■ Nº 16
BUMAKUVILLE ■ Nº 16
MONTE
KUMARAKABE ■ Nº 16
LOKUTE ■ Nº 16
BOSQUE LUMOKU ■ Nº 16
BOYUBIVILLE ■ Nº 16

MUTANTES

KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9
JOHNNY DABU ■ Nº 10
HIROFUME KOSU ■ Nº 15

OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA
DARKUMABARU ■ Nº 7
MOMAKUBU ■ Nº 8
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10
JOYA MIKABUYO ■ Nº 13

OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI ■ Nº 5
MINOKABE ■ Nº 9
SHAIMOKU ■ Nº 10
MAYUKO ■ Nº 11
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12
BUKEBU ■ Nº 14
OPPUPA ■ Nº 14

IPU ■ Nº 15
SHOGAINO ■ Nº 15

ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11
WERAKU-BO ■ Nº 12
KUNEBAKO-BO ■ Nº 13
BEBORUYO-BO ■ Nº 15
YUMIKO-BO ■ Nº 15

PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7
TAMO ■ Nº 8
GUGA ■ Nº 9
BUBI ■ Nº 10
MAMU ■ Nº 12
BABO ■ Nº 13
MARO ■ Nº 13
MUMA ■ Nº 14

POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7
HOKUNA ■ Nº 8
WARAMU ■ Nº 8
MASAKO ■ Nº 9
KARU-KARU ■ Nº 10
MURA ■ Nº 10
KAMANAKA ■ Nº 12
MANOBUTO ■ Nº 13
LABUKE ■ Nº 13

SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7
DAERAMU ■ Nº 10
SANSUMAKO ■ Nº 11
FOKUMA ■ Nº 11
BURABU ■ Nº 12
DOROMABU ■ Nº 16
KUONABA ■ Nº 16

VEHICULOS

COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
MOTO NAMUKA ■ Nº 9
MOTO TORUNABA ■ Nº 11
COCHE WAKIBO ■ Nº 12
MOTO KALO ■ Nº 12

Reglas del juego aparecidas en
JAPANMANIA Nº 4
Números atrasados:
(91) 586 31 79

SOLDADO **CJ23**



• **MANAKOBO** •
Necrófilo y adicto a las alucinaciones de síntesis. Ha sido denunciado en repetidas ocasiones ante el Consejo de los Burlones por sus compañeros de las CAH. A pesar de todo, jamás se le ha podido llevar a juicio.

m
angaka

いもの... びきり... ずらし... 生きも...
の... ロと出... いまし...
宮崎監督に... 劇場ア...
「となり... トトロ」...
りました。... 画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし... す。いつまで...
トトロをあなた... そばに...

PODER **CJ4**



• **DOBU** •
Es una variable de proyección en la retina de un relámpago formulado, capaz de partir al adversario en dos mitades exactamente iguales. El corte es tan limpio, que puede llegar a ser confundido con un kasho-mi voluntario.

m
angaka

いもの... びきり... ずらし... 生きも...
の... ロと出... いまし...
宮崎監督に... 劇場ア...
「となり... トトロ」...
りました。... 画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし... す。いつまで...
トトロをあなた... そばに...

PODER **CJ13**



• **DADA** •
Pronunciando el mantra "iDADAY KORUSHI LASHEEEEE!", el iniciado puede levitar e incluso transportarse -modo incorpóreo- a corta o media distancia.

m
angaka

いもの... びきり... ずらし... 生きも...
の... ロと出... いまし...
宮崎監督に... 劇場ア...
「となり... トトロ」...
りました。... 画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし... す。いつまで...
トトロをあなた... そばに...

LUGAR **CJ315**




• **MESENAROMINILLE** •
Ciudad del arte, honesta y altamente culta, construye de forma espontánea bisontes de luz en el cielo. Su consciencia son sus propios edificios.

m
angaka

いもの... びきり... ずらし... 生きも...
の... ロと出... いまし...
宮崎監督に... 劇場ア...
「となり... トトロ」...
りました。... 画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし... す。いつまで...
トトロをあなた... そばに...

LUGAR **CJ175**



• **BOSQUE SABEME** •
Sus árboles son masas de la putrefacción, contaminados hasta lo delicioso por el reciente estallido de una nube perwhër. Tanto Sabeme como los pueblos de Hyerath y Kilra han sido declarados "zona de intra-excepción sensitiva".

m
angaka

いもの... びきり... ずらし... 生きも...
の... ロと出... いまし...
宮崎監督に... 劇場ア...
「となり... トトロ」...
りました。... 画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし... す。いつまで...
トトロをあなた... そばに...

PODER **CJ5**




• **PUPU** •
Quienes lo poseen, sanan enfermedades del corazón y los pulmones. Sólo puede ser impuesto por un Maestro iniciado en el Camino-de-los-Árboles-que-nunca-se-pierden-de-vista-pero-no-pueden-ser-vistos-siempre.

m
angaka

いもの... びきり... ずらし... 生きも...
の... ロと出... いまし...
宮崎監督に... 劇場ア...
「となり... トトロ」...
りました。... 画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし... す。いつまで...
トトロをあなた... そばに...

GUARDIAN **CJ22**



• **MOBAKA** •
Militar profesional que, tras muchos ciclos sirviendo como capitán de categoría ZH, volvió por voluntad propia a la Guardia Mediocre en calidad de cabo. Fue una decisión polémica que le mereció, incluso, el desprecio formal de la Flota de Oficialistas.

m
angaka

いもの... びきり... ずらし... 生きも...
の... ロと出... いまし...
宮崎監督に... 劇場ア...
「となり... トトロ」...
りました。... 画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし... す。いつまで...
トトロをあなた... そばに...

LUGAR **CJ330**



• **TUBBOVILLE** •
Sede de la Cúpula de las Pantomimas y con una población mayoritaria de actores, vive en un estado de constante esquizofrenia. La oportunidad ha sido aprovechada por los estudiosos de las enfermedades mentales para poner a prueba tratamientos a base de Alkiyathu.

m
angaka

いもの... びきり... ずらし... 生きも...
の... ロと出... いまし...
宮崎監督に... 劇場ア...
「となり... トトロ」...
りました。... 画の感動を...
に、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし... す。いつまで...
トトロをあなた... そばに...

PODER C-J14



• DOBU •

Es una variable de proyección en la retina de un relámpago formulado, capaz de partir al adversario en dos mitades exactamente iguales. El corte es tan limpio, que puede llegar a ser confundido con un kasho-mi voluntario.

mangaka

いもの...でふ...
は、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...劇場ア...メ...
シ...「となりトトロ」が...説...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トトロをあなたそばに.....

SOLDADO C-J23



• MANYAKOBO •

Necrófilo y adicto a las alucinaciones de síntesis. Ha sido denunciado en repetidas ocasiones ante el Consejo de los Burlones por sus compañeros de las G.A.H. A pesar de todo, jamás se le ha podido llevar a juicio.

mangaka

いもの...でふ...
は、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...劇場ア...メ...
シ...「となりトトロ」が...説...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トトロをあなたそばに.....

LUGAR C-J315



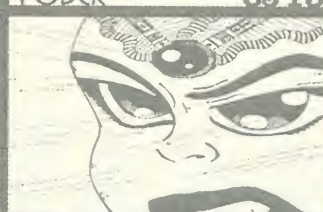
• MESENAROMVILLE •

Ciudad del arte, honesta y altamente culta, construye de forma espontánea bisontes de luz en el cielo. Su consciencia son sus propios edificios.

mangaka

いもの...でふ...
は、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...劇場ア...メ...
シ...「となりトトロ」が...説...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トトロをあなたそばに.....

PODER C-J13



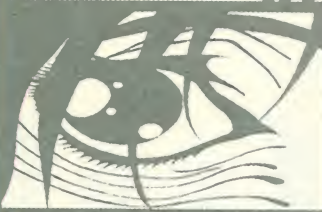
• DADA •

Pronunciando el mantra "IDADAY KORUSHI LASHHEEEEE", el iniciado puede levitar e incluso transportarse -modo incorpóreo- a corta o media distancia.

mangaka

いもの...でふ...
は、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...劇場ア...メ...
シ...「となりトトロ」が...説...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トトロをあなたそばに.....

PODER C-J5




• PUPU •

Quienes lo poseen, sanan enfermedades del corazón y los pulmones. Sólo puede ser impuesto por un Maestro iniciado en el Camino de los Árboles que nunca se pierden de vista pero no pueden ser vistos siempre.

mangaka

いもの...でふ...
は、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...劇場ア...メ...
シ...「となりトトロ」が...説...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トトロをあなたそばに.....

LUGAR C-J175



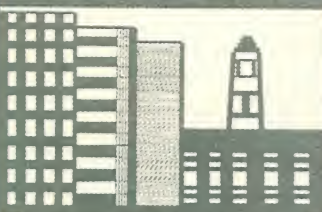
• BOSQUE SABEME •

Sus árboles son mesías de la putrefacción, contaminados hasta lo delicioso por el reciente estallido de una nube perwêr. Tanto Sabeme como los pueblos de Hyerath y Kilra han sido declarados "zona de intra-excepción sensitiva".

mangaka

いもの...でふ...
は、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...劇場ア...メ...
シ...「となりトトロ」が...説...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トトロをあなたそばに.....

LUGAR C-J330




• TUBBONVILLE •

Sede de la Cúpula de las Pantomimas y con una población mayoritaria de actores, vive en un estado de constante esquizofrenia. La oportunidad ha sido aprovechada por los estudiosos de las enfermedades mentales para poner a prueba tratamientos a base de Alkriyathu.

mangaka

いもの...でふ...
は、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...劇場ア...メ...
シ...「となりトトロ」が...説...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トトロをあなたそばに.....

GUARDIAN C-J22



• MOBAKA •

Militar profesional que, tras muchos ciclos sirviendo como capitán de categoría ZH, volvió por voluntad propia a la Guardia Mediocre en calidad de cabo. Fue una decisión polémica que le mereció, incluso, el desprecio formal de la Fragata de Oficialistas.

mangaka

いもの...でふ...
は、びきりずらし生きも...
の...ロと出...まし...
宮...監督に...劇場ア...メ...
シ...「となりトトロ」が...説...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トトロをあなたそばに.....

CONSPIRACION CJ291



• SEVABO •

Nombrada en honor de la revuelta purulenta que, gracias a la Maldición de Tayashe, hizo brotar durante una semana la palabra "no" de los labios del Emperador Kouko. Es de un Nivel de Sofisticación Involuntaria 8.

m angaka

いもの...でふ...
は、...きり...ずら...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...メ...
「となり...トロ」が...談...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

LUGAR CJ199



• LAMUNOBONVILLE •

Por el carácter reservado de sus habitantes, es conocida en toda la Dimensión como "Villa Muda" (del perionioide Lamno, o "Sin Voz"). Es el lugar ideal para los amantes del silencio.

m angaka

いもの...でふ...
は、...きり...ずら...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...メ...
「となり...トロ」が...談...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

LUGAR CJ380



• MONTE MOBUBU •

En permanente invierno, las fincas de Mobubu son propiedad de destacados miembros de la Alta Cuna de Haki; como Taburo Kilipoh, el "rey de la sincronía astral".

m angaka

いもの...でふ...
は、...きり...ずら...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...メ...
「となり...トロ」が...談...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

ORACION CJ70



• AMEKOKI-BO •

"Que tu manto protector otorgue fertilidad a nuestra especie hasta convertirla en la más numerosa de entre todas las estériles, oh Yupeka, Diosa de Toda Santidad..."

m angaka

いもの...でふ...
は、...きり...ずら...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...メ...
「となり...トロ」が...談...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

SOLDADO CJ19



• MONAMUBO •

Es el mayor especialista en desactivación de Boomdroides y pertenece a la élite de las CAH. Se formó como extractor de rarhüm de la cárcel de Kanomaro, donde cumplía condena como violador.

m angaka

いもの...でふ...
は、...きり...ずら...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...メ...
「となり...トロ」が...談...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

CEREMONIA CJ4




• TAISEKU •

Una sacerdotisa traza tres pentagramas en el suelo, proclama su pertenencia al Diablo Shüch... y consigue que la suerte favorezca a un hakiano censado en la casa de piedra de Onimoke.

m angaka

いもの...でふ...
は、...きり...ずら...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...メ...
「となり...トロ」が...談...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

LUGAR CJ310



• SEINIVILLE •

Es uno de los destinos turísticos preferidos por la etnia kahuyo, dada su inclinación vertical a la magia horizontal. En sus mansiones se celebran algunos rituales mesiánicos de iniciación.

m angaka

いもの...でふ...
は、...きり...ずら...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...メ...
「となり...トロ」が...談...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....

LUGAR CJ400

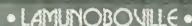


• TERUKANVILLE •

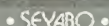
Kuako, su Circuito de Vehículos Pulso-Veloces (VPV), es el más grande y peligroso de entre los 12 que han sido construidos en Haki.

m angaka

いもの...でふ...
は、...きり...ずら...生きも...
の...口と出...まし...
宮崎監督に...劇場ア...メ...
「となり...トロ」が...談...
りました。...画の感動を...
まに、宮崎監督自身の挿し絵...
えてお届けし...す。いつまで...
トロをあなた...そばに.....



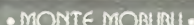
「はい、はい。……でふりものはぎりぎりです。生き残りの・トロと出ました……。宮崎監督は劇場アニメーション「となりのトトロ」を撮りました。映画の感動を……また、宮崎監督自身の挿し絵集をお届けします。いつまでトトロをあなたそばに……。」



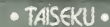
いもの、でふ
は、きり、し、生
の、口を出、ま
宮崎監督に、劇場
「となり、トロ」
りました。、の感動を
に、宮崎監督自身の挿し絵
えてお届けします。いつまで
トロをあなたそばに……



「はい、ありがとうございます。それでふたつは、おかげで、ずいぶん生きがいの仕事になりました。プロと出逢いました……。宮崎監督にも、劇場アニメーションの監督となり、プロトローが活躍しました。映画の感動を、私達にも、宮崎監督自身の手紙を通して届けたいです。いつまでプロトローをあなたのそばに……。」



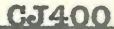
「いもの。……」とつぶやいてふりかへ、うきうきと「おはよう、おはよう。……」とつぶやきながら、口を出さず、また……。宮崎監督は、この劇場アミューズメントとなり、「トトロ」が……。ありました。……の感動を……。また、宮崎監督自身の挿し絵……。お届けし……。いつまで……。トトロを……。多様に……



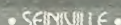
「はい、はい。それでふ
うは、ごきりやうに生き
る。と出ていきました……。
宮崎監督は劇場アニメー
ション「となりのトトロ」な
りました。」
「宮崎監督の感動を
に、宮崎監督自身の挿し絵
を添えてお届けし
トトロをあなたそばに……。」



いもの、……でふ
は、……ぎり
の、……口と世
の、……監督に
……「となり
……りました。
……に、宣崎監
……えてお届けし
……トロをあなた
……ば……



「は、びっくりしました。……」
宮崎監督は「劇場アニメーション」となり「トトロ」が誕生しました。この映画の感動を、あなた自身の手で感じてお届けします。いつまでも「トトロ」をあなたそばに……



は、いざなぎの時代から生きてきた。宮崎監督は「劇場アニメーション」となり、「ストロ」が「劇場」になりました。映画の感動を一言で表すには、宮崎監督自身の挿し絵を見せてお届けします。いつまで「ストロ」をあなたとそばに……

博 信 堀 雄 鳥 坂 田 博



坂



鳥 坂 田 博 信 堀 雄

URUWE
SONODA

**“TRABAJO MENOS
QUE LOS ALBAÑILES
DE DE LUCAR”**

Es fácil decirlo pero realmente difícil probarlo. Los operarios de De Lucar están a tan sólo unas horas de la plusmarca mundial de “Perismo Total” y ya son los dueños absolutos del record de “Excusas Absolutamente Infames”. La verdad es que Uruwe trabaja menos que el peluquero de Mario Conde o el confesor de Mayerick pero, aún así, no les llega ni a la suela de los zapatos.

Trabaja menos que el profesor de Latín de Poli Díaz «El Potro de Vallecas» y es completamente feliz viendo la vida pasar abrazada a su blanda almohada.

かなの

PC Plus

Presenta Windows 98

la revista europea de informática
más vendida en el mundo

A fondo

Analizamos punto por punto las características
del nuevo sistema operativo de Microsoft:
Windows 98 muestra sus cartas

A prueba

QuarkXPress, PageMaker y Ventura la mejor
oferta de autoedición profesional en
Windows

Más limpio también es más rápido. Los
mejores desinstaladores del mercado

Análisis

Fast da un paso más en la edición de
vídeo digital con la DV Master

Corel WebMaster, nuevo software para
la gestión de sitios web

Cinemedia, un CD-ROM de película

Internet

La conexión por cable: el futuro que
ya está aquí

Número de
septiembre ya a
la venta



Internet
La conexión por cable:
velocidades de ensueño

Manos a la obra
Saque todo el partido a
ClarisWorks 3.0

Informe especial
Descubrimos lo que hacen
las grandes compañías
ante la llegada del año 2000

Comparativos

A toda página. Analizamos la
oferta profesional para
autoedición en Windows
Mantenimiento, orden y control.
Cinco desinstaladores para
ayudarle en la tarea

Análisis

Fast DV Master. Edición con
vídeo digital en PC
El rey multimedia se actualiza,
Director 6

En el SuperCD:
ClarisWorks 3.0 completo
En la revista:
nuevo curso de ClarisWorks

Tercera
entrega curso
Lotus Notes en
vídeo MPEG

Elaborado especialmente para la revista

En el SuperCD de este mes

Versión completa de Photo Suite 6.5 LE, versión de 30 días de Corel WebMaster Suite,
versión de evaluación de Power J 2.1 y de Corel PhotoPaint 7, Digiphone 1.03
y muchos programas más



PC Plus **Z**
GRUPO ZETA

aire fresco para el mundo de la informática